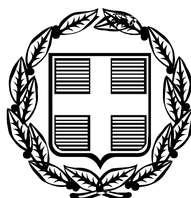


ΕΦΗΜΕΡΙΣ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΗΣΕΩΣ

ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ Αρ. Φύλλου 89

30 Ιανουαρίου 2007

ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ

Αριθμ. 748

Τροποποίηση και Συμπλήρωση των διατάξεων της υπ' αριθμ. Τ/6736/1-7-2003 απόφασης του Υπουργού Ανάπτυξης «Κανονισμός Διοικητικού Ελέγχου και Εποπτείας της Λειτουργίας των Καζίνων» (ΦΕΚ 929/Β/2003).

Η ΥΠΟΥΡΓΟΣ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Έχοντας υπόψη:

α. Το άρθρο 3 του ν. 2206/1994 «Ίδρυση, Λειτουργία, Έλεγχος Καζίνων και άλλες διατάξεις» (ΦΕΚ 62/Α/20.4.1994), όπως αυτός ισχύει.

β. Το π.δ. 27/1996 Συγχώνευση των Υπουργείων Τουρισμού, Βιομηχανίας, Ενέργειας και Τεχνολογίας και Εμπορίου στο Υπουργείο Ανάπτυξης» (ΦΕΚ 19/Α/1.12.1996).

γ. Το π.δ. 122/2004 «Ανασύσταση Υπουργείου Τουρισμού» (ΦΕΚ 85/Α/17.3.2004).

δ. Τον ν. 3270/2004 «Αρμοδιότητες του Υπουργείου Τουριστικής Ανάπτυξης και θέματα τουρισμού» (ΦΕΚ 187/Α/11.10.2004).

ε. Το π.δ. 33/2006 «Διορισμός μελών της Κυβέρνησης και Υφυπουργών» (ΦΕΚ 35/Α/15.2.2006).

στ. Την υπ'αριθμ. 2864/3.3.2006 κοινή απόφαση του Πρωθυπουργού και Υπουργού Τουριστικής Ανάπτυξης, περί διορισμού Γενικού Γραμματέα του Υπουργείου Τουριστικής Ανάπτυξης (Φ.Ε.Κ. Γ΄65 και Γ΄79).

ζ. Το π.δ. 149/2005 «Οργανισμός του Υπουργείου Τουριστικής Ανάπτυξης» (ΦΕΚ 211/Α/22.8.2005).

η. Την Τ/6736/1.7.2003 (ΦΕΚ 929/Β'/4.7.2003) απόφαση του Υπουργού Ανάπτυξης (ήδη Τουριστικής Ανάπτυξης) «Κανονισμός Διοικητικού Ελέγχου και Εποπτείας της Λειτουργίας των Καζίνο», όπως τροποποιήθηκε, με τις υπ' αριθμ. Τ/14704/2003 (Φ.Ε.Κ. 1798/Β/4.12.2003), 7075/7.6.2006 (Φ.Ε.Κ. 917/Β/17.7.2006) και 9927/11.8.2006 (Φ.Ε.Κ. 1330/Β/14.9.2006) αποφάσεις, και σήμερα ισχύει.

θ. Την υπ' αριθμ. 10213/25.08.2006 εισήγηση της Διεύθυνσης Εποπτείας Καζίνων, περί τροποποίησης και συμπλήρωσης των διατάξεων της υπ' αριθμ. Τ/6736/2003 απόφασης του Υπουργού Ανάπτυξης (ΦΕΚ 929/Β/2003), που αφορούν στον Κανονισμό διεξαγωγής του παιχνιδιού της ηλεκτρονικής ρουλέττας.

ι. Το με αριθμό πρωτοκόλλου 296 (εξ.)/2.10.2006 διαβιβαστικό έγγραφο της Επιτροπής Εποπτείας της Λειτουργίας των Καζίνο, που αφορά στην απόφασή της, που ελήφθη στην από 14.9.2006 συνεδρίαση αυτής, περί κατάρτισης κανονισμού για τις προϋποθέσεις και τους κανόνες λειτουργίας ηλεκτρονικών ρουλεττών στα Καζίνο.

ια. Το γεγονός ότι από τις διατάξεις αυτής της απόφασης δεν προκαλείται δαπάνη σε βάρος του κρατικού προϋπολογισμού, αποφασίζουμε:

1. Την τροποποίηση και συμπλήρωση των διατάξεων της υπ' αριθμ. Τ/6736/1.7.2003 (ΦΕΚ 929/Β/2003) απόφασης του Υπουργού Ανάπτυξης, «Κανονισμός Διοικητικού Ελέγχου και Εποπτείας της Λειτουργίας των Καζίνο», ως εξής:

«1. Το εδάφιο η) της παραγράφου 3, του άρθρου 3, αντικαθίσταται ως ακολούθως:

«η) Ηλεκτρονική Ρουλέττα (Electronic Roulette):

(1) με τραπέζι: 19,0 τετραγωνικά μέτρα για τον τροχό και το τραπέζι, πλέον 1,2 τετραγωνικά μέτρα ανά τερματικό σταθμό, ή

(2) χωρίς τραπέζι: 2,0 τετραγωνικά μέτρα για τον τροχό, πλέον 1,2 τετραγωνικά μέτρα ανά τερματικό σταθμό».

2. Το εδάφιο κ) της παραγράφου 1, του άρθρου 6, αντικαθίσταται ως ακολούθως:

«κ) Ηλεκτρονική Ρουλέττα (Electronic Roulette):

(1) με τραπέζι, τροχό αμερικάνικης ρουλέττας περιστρεφόμενο από κρουπιέρη, και τερματικούς σταθμούς, ή

(2) χωρίς τραπέζι, με τροχό αμερικάνικης ρουλέττας περιστρεφόμενο από κρουπιέρη και τερματικούς σταθμούς, ή

(3) χωρίς τραπέζι, με τροχό αμερικάνικης ρουλέττας περιστρεφόμενο αυτόματα και τερματικούς σταθμούς».

3. Η παράγραφος 3, του άρθρου 6, αντικαθίσταται ως ακολούθως:

«3. Όλα τα τραπέζια, τα μηχανήματα ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών και οι ηλεκτρονικές ρουλέττες (τροχοί ρουλεττών, τραπέζια και τερματικοί σταθμοί αυτών) πρέπει να είναι τοποθετημένα μέσα στο χώρο παιχνιδιών του Καζίνο κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να είναι εύκολη η πρόσβαση και ο έλεγχος σε αυτά, από τα Κλιμάκια των Εντεταλμένων για τον Έλεγχο Υπαλλήλων της Διεύθυνσης Εποπτείας Καζίνων του Υπουργείου Τουριστικής Ανάπτυξης».

4. Στο άρθρο 10, προστίθεται παράγραφος 8, ως ακολούθως:

«8. Οι διατάξεις του παρόντος άρθρου εφαρμόζονται κατά περίπτωση, και για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού της ηλεκτρονικής ρουλέττας».

5. Στο άρθρο 11, προστίθεται παράγραφος 4, ως ακολούθως:

«4. Οι διατάξεις του παρόντος άρθρου εφαρμόζονται, κατά περίπτωση, αναλόγως, και για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού σε τραπέζι ηλεκτρονικής ρουλέττας, του εδαφίου κ), περ.(1), της παραγράφου 1, του άρθρου 6, του παρόντος Κανονισμού».

6. Το εδάφιο α), της παραγράφου 8, του άρθρου 12, αντικαθίσταται, ως ακολούθως:

«α) Σε κάθε τραπέζι ρουλέττας ανακοινώνεται κάθε ένα από τα τρία (3) τελευταία παιχνίδια (μπιλιές). Η ως άνω ανακοίνωση παρουσιάζεται ευκρινώς στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας ή (αν υπάρχει η δυνατότητα) και ηχητικά από αυτούς.»

7. Στο άρθρο 12, προστίθεται παράγραφος 13, ως ακολούθως:

«13. Οι διατάξεις του παρόντος άρθρου εφαρμόζονται, κατά περίπτωση, αναλόγως, και για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού σε τραπέζι ηλεκτρονικής ρουλέττας, του εδαφίου κ), περ.(1), της παραγράφου 1, του άρθρου 6, του παρόντος Κανονισμού».

8. Μετά το άρθρο 13, προστίθεται νέο άρθρο 13Α, ως ακολούθως:

«ΑΡΘΡΟ 13Α
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΡΟΥΛΕΤΤΩΝ

Α. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΡΟΥΛΕΤΤΑ ΜΕ ΤΡΑΠΕΖΙ, ΤΡΟΧΟ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗΣ ΡΟΥΛΕΤΤΑΣ ΠΕΡΙΣΤΡΕΦΟΜΕΝΟ ΑΠΟ ΚΡΟΥΠΙΕΡΗ, ΚΑΙ ΤΕΡΜΑΤΙΚΟΥΣ ΣΤΑΘΜΟΥΣ.

1. Ο κρουπιέρης είναι υπεύθυνος για τη λειτουργία του τραπεζιού της ρουλέττας, έχει υποχρέωση να κινεί τον τροχό με αντίθετη φορά από κάθε προηγούμενη και να ρίχνει την μπίλια στην αντίθετη κατεύθυνση από εκείνη της φοράς του τροχού.

Εάν, κατά την διάρκεια της περιστροφικής κίνησης του τροχού, πέσει μέσα σ' αυτόν μάρκα ή άλλο αντικείμενο ή από λάθος του κρουπιέρη, η μπίλια κινείται κατά τη φορά της περιστροφής του τροχού ή η μπίλια δεν συμπληρώσει τουλάχιστον τέσσερις (4) περιστροφές, ο κρουπιέρης είναι υποχρεωμένος αμέσως να ανακοινώσει «Η ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ ΕΙΝΑΙ ΑΚΥΡΗ» ή «NO SPIN», να διακόψει το παιχνίδι και να ρίξει την μπίλια από την αρχή. Η ως άνω ανακοίνωση παρουσιάζεται ευκρινώς στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας ή (αν υπάρχει η δυνατότητα) και ηχητικά από αυτούς. Στις περιπτώσεις αυτές, ο κρουπιέρης πρέπει να καταβάλει προσπάθεια, ώστε να πάρει την μπίλια από τον τροχό πριν η μπίλια σταματήσει σε οποιαδήποτε θέση αυτού.

Οι παίκτες δύνανται να ποντάρουν κατά τη διάρκεια περιστροφής της μπίλιας πάνω στον τροχό. Όταν ο κρουπιέρης αντιληφθεί, ότι η κίνηση της μπίλιας επιβραδύνεται και ότι η μπίλια πρόκειται να σταματήσει στον τροχό, αναφωνεί αμέσως και δυνατά «ΟΧΙ ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ» ή «NO MORE BETS». Η ως άνω ανακοίνωση παρουσιάζεται ευκρινώς στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας ή (αν υπάρχει η δυνατότητα) και ηχητικά από αυτούς Από αυτή τη στιγμή οι μίζες δεν γίνονται πλέον δεκτές και, στο τραπέζι, επιστρέφονται στους παίκτες.

2. Όταν η μπίλια σταματήσει οριστικά μέσα σε μία από τις 37 θέσεις του τροχού, ο κρουπιέρης αναφωνεί δυνατά τουλάχιστον τον αριθμό και το χρώμα που κερδίζουν και τοποθετεί τον ειδικό δείκτη πάνω στον αριθμό που κερδίζει. Ο αριθμός και οι μίζες που κερδίζουν παρουσιάζονται ευκρινώς στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας ή (αν υπάρχει η δυνατότητα) και ηχητικά από αυτούς.

3. Οι πληρωμές των μιζών που κερδίζουν γίνονται από τον κρουπιέρη, στους παίκτες του τραπεζιού, με την εξής σειρά:

α) Μίζες σε κολώνες (COLUMNS),

β) Μίζες σε απλές τύχες (EVEN CHANCES) και

γ) Μίζες σε δωδεκάδες (DOZENS).

Ακολούθως, ο κρουπιέρης πραγματοποιεί τις πληρωμές των μιζών που είχαν τοποθετηθεί σε αριθμούς και κερδίζουν, για κάθε παίκτη χωριστά.

4. Οι μίζες που κερδίζουν πληρώνονται ανάλογα με τη θέση που βρίσκονται, ως εξής:

α) Μίζα που τοποθετείται σε πλήρη αριθμό (STRAIGHT-UP BET) επί 35 φορές.

β) Μίζα που τοποθετείται σε δύο αριθμούς (SPLIT BET) επί 17 φορές.

γ) Μίζα που τοποθετείται σε τρεις αριθμούς (STREET BET) επί 11 φορές.

δ) Μίζα που τοποθετείται σε τέσσερις αριθμούς (CORNER BET) επί 8 φορές.

ε) Μίζα που τοποθετείται σε έξι αριθμούς (LINE ή SIX BET) επί 5 φορές.

στ) Μίζα που τοποθετείται σε κολώνα ή δωδεκάδα (COLUMN, DOZEN) επί 2 φορές.

ζ) Μίζα που τοποθετείται σε κόκκινο, μαύρο, μονά, ζυγά, μικρά, μεγάλα (RED, BLACK, ODD, EVEN, 1 - 18, 19 - 36) επί 1 (μία) φορά.

5. Τοποθετήσεις μιζών (στοιχημάτων) ή αλλαγές χρημάτων και μαρκών σε μάρκες μεταξύ πελατών και τραπεζιού, καθώς και πληρωμές των μιζών που κερδίζουν, γίνονται μόνο από τον κρουπιέρη.

Στην περίπτωση που υπάρχει βοηθός κρουπιέρη, αυτός ευθύνεται μόνο για τη συλλογή μαρκών χρώματος και διαλογή αυτών ανά χρώμα.

Δεν επιτρέπεται στο υπόλοιπο προσωπικό του Καζίνο ο χειρισμός μαρκών ή χρημάτων κατά τη λειτουργία του τραπεζιού.

Τοποθετήσεις μιζών (στοιχημάτων) στους τερματικούς σταθμούς ηλεκτρονικής ρουλέττας γίνονται από τους παίκτες, ενώ οι μίζες που κερδίζουν προστίθενται αυτόματα στον λογαριασμό του κάθε παίκτη, μέσω του λογισμικού της ηλεκτρονικής ρουλέττας.

6. Στην περίπτωση που η μπίλια σταματήσει στο μηδέν («0» ή «ZERO»), όλες οι απλές τύχες χάνουν.

7. Ελάχιστη και μέγιστη μίζα (MINIMUM, MAXIMUM).

α) Η ελάχιστη μίζα (MINIMUM) κάθε τραπεζιού και κάθε τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας, καθορίζεται από το Καζίνο.

β) Η μέγιστη μίζα (MAXIMUM) κάθε τραπεζιού και κάθε τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας προσδιορίζεται από το Καζίνο με βάση την ελάχιστη μίζα (MINIMUM) του ίδιου τραπεζιού ή, αντίστοιχα, του ίδιου τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας, με τον πιο κάτω τρόπο υπολογισμού:

(1) Σε πλήρη αριθμό, από 20 έως 30 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(2) Σε δύο αριθμούς, από 40 έως 60 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(3) Σε τρεις αριθμούς, από 60 έως 90 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(4) Σε τέσσερις αριθμούς, από 80 έως 120 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(5) Σε έξι αριθμούς, από 120 έως 180 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(6) Σε κολώνα - δωδεκάδα, από 240 έως 360 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(7) Σε 1 - 18, 19 - 36, μονά, ζυγά, μαύρα, κόκκινα, από 360 έως 540 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

Οι, κατά περίπτωση, ελάχιστες και, αντιστοίχως, μέγιστες μίζες εμφανίζονται στις οθόνες των τερματικών σταθμών των ηλεκτρονικών ρουλεττών.

Απαγορεύεται η με οποιοδήποτε τρόπο υπέρβαση της μέγιστης μίζας (OVER MAXIMUM). Στις περιπτώσεις αυτές, η υπέρβαση της μίζας δεν γίνεται δεκτή και επιστρέφεται στον παίκτη.

Εάν η υπέρβαση δεν γίνει έγκαιρα αντιληπτή, πριν δηλαδή ο κρουπιέρης αναφωνήσει «ΟΧΙ ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ», (NO MORE BETS), ο παίκτης, σε περίπτωση κέρδους, οφείλει να δεχτεί την εξόφλησή του με βάση την προκαθορισμένη μέγιστη μίζα του τραπεζιού, καθώς και την επιστροφή του υπερβάλλοντος ποσού της μέγιστης μίζας (ποσό που τοποθετήθηκε πέραν του επιτρεπτού). Σε περίπτωση που ο παίκτης στοιχηματίσει πέραν της επιτρεπόμενης μέγιστης μίζας και αυτό δεν γίνει, ως ανωτέρω, έγκαιρα αντιληπτό και τελικώς ο παίκτης χάσει, ο κρουπιέρης οφείλει να επιστρέψει στον παίκτη το υπερβάλλον ποσό της μίζας, που τοποθετήθηκε πέραν του επιτρεπτού.

Η απαγόρευση για υπέρβαση της μέγιστης μίζας (OVER MAXIMUM) στους τερματικούς σταθμούς της ηλεκτρονικής ρουλέττας γίνεται αυτόματα από το υπάρχον λογισμικό λειτουργίας της. Στις περιπτώσεις αυτές, το στοίχημα των παικτών δεν γίνεται αποδεκτό, οι παίκτες ενημερώνονται, για την υπέρβαση της μέγιστης μίζας, με σχετική ανακοίνωση, που παρουσιάζεται ευκρινώς στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας ή και ηχητικά από αυτούς, ώστε να δύνανται να επαναπροσδιορίσουν το στοίχημά τους, εντός του χρόνου που έχουν στη διάθεσή τους, πριν δηλαδή ο κρουπιέρης αναφωνήσει «ΟΧΙ ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ», (NO MORE BETS).

8. Μίζες - Στοιχήματα (BETS).

Σε τραπέζι ηλεκτρονικής ρουλέττας:

α) Τα μόνα στοιχήματα που επιτρέπεται να τοποθετούνται από τους παίκτες, είναι αυτά των οποίων οι μίζες είναι τοποθετημένες στις ειδικές θέσεις που είναι αποτυπωμένες πάνω στη τσόχα του ταμπλώ του τραπεζιού, πλην του εσωτερικού ταμπλώ (RACETRACK). Στοιχήματα για λογαριασμό των παικτών στον χώρο του εσωτερικού ταμπλώ (RACETRACK) τοποθετούνται μόνον από τον κρουπιέρη.

β) Στοιχήματα με ανακοίνωση (CALL BETS), χωρίς τοποθέτηση μίζας, σε καμία περίπτωση δεν γίνονται δεκτά και κατόπιν τούτου δεν γίνεται πληρωμή στον παίκτη.

γ) Κάθε παίκτης είναι ο ίδιος αποκλειστικά υπεύθυνος για την ορθή τοποθέτηση του στοιχήματός του πάνω στην τσόχα του ταμπλώ του τραπεζιού, είτε η τοποθέτηση έγινε με τη βοήθεια του κρουπιέρη, είτε όχι.

Στις περιπτώσεις που η τοποθέτηση έγινε με τη βοήθεια του κρουπιέρη, ο παίκτης πάντα ευθύνεται και πρέπει να επαληθεύει ο ίδιος ότι, οι οδηγίες που έδωσε στον κρουπιέρη για την τοποθέτηση του στοιχήματος εκτελούνται σωστά.

δ) Σε κάθε περίπτωση το στοίχημα κερδίζει ή χάνει αποκλειστικά και μόνο σύμφωνα με την θέση στην οποία αυτό βρίσκεται όταν η μπίλια σταματήσει επί του τροχού.

Σε τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας:

ε) Η τοποθέτηση στοιχημάτων σε τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας πραγματοποιείται από τον ίδιο τον παίκτη, μέσω της οθόνης αφής του τερματικού σταθμού, στην οποία εμφανίζεται (παρουσιάζεται), σε προσομοίωση, το ταμπλώ του τραπεζιού της οικείας αμερικάνικης ρουλέττας και οι ειδικές θέσεις που είναι αποτυπωμένες πάνω σε αυτό.

στ) Η τοποθέτηση στοιχημάτων με ανακοίνωση (CALL BETS) ή γειτονικών (NEIGHBOUR) σε τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας πραγματοποιείται από τον ίδιο τον παίκτη, μέσω της οθόνης αφής του τερματικού σταθμού, με την επιλογή, από αυτόν, της εμφάνισης (παρουσίασης) σε προσομοίωση, του χώρου του εσωτερικού ταμπλώ (RACETRACK) του ως άνω τραπεζιού αμερικάνικης ρουλέττας.

ζ) Κάθε παίκτης είναι ο ίδιος αποκλειστικά υπεύθυνος για την ορθή τοποθέτηση των στοιχημάτων του επάνω στην οθόνη ενός τερματικού σταθμού και, σε κάθε περίπτωση, το στοίχημα κερδίζει ή χάνει αποκλειστικά και μόνο σύμφωνα με την θέση στην οποία αυτό βρίσκεται, όταν η μπίλια σταματήσει επί του τροχού του τραπεζιού της οικείας ηλεκτρονικής ρουλέττας.

η) Απαγορεύεται η ταυτόχρονη τοποθέτηση στοιχημάτων από τον ίδιο τον παίκτη σε περισσότερους του ενός τερματικούς σταθμούς ηλεκτρονικής ρουλέττας.

Β. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΡΟΥΛΕΤΤΑ ΧΩΡΙΣ ΤΡΑΠΕΖΙ, ΜΕ ΤΡΟΧΟ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗΣ ΡΟΥΛΕΤΤΑΣ ΠΕΡΙΣΤΡΕΦΟΜΕΝΟ ΑΠΟ ΚΡΟΥΠΙΕΡΗ, ΚΑΙ ΤΕΡΜΑΤΙΚΟΥΣ ΣΤΑΘΜΟΥΣ.

1. Ο κρουπιέρης είναι υπεύθυνος για τη λειτουργία του τραπεζιού της ρουλέττας, έχει υποχρέωση να κινεί τον τροχό με αντίθετη φορά από κάθε προηγούμενη και να ρίχνει την μπίλια στην αντίθετη κατεύθυνση από εκείνη της φοράς του τροχού.

Εάν, κατά την διάρκεια της περιστροφικής κίνησης του τροχού, πέσει μέσα σ' αυτόν μάρκα ή άλλο αντικείμενο ή από λάθος του κρουπιέρη, η μπίλια κινείται κατά τη φορά της περιστροφής του τροχού ή η μπίλια δεν συμπληρώσει τουλάχιστον τέσσερις (4) περιστροφές, ο κρουπιέρης είναι υποχρεωμένος αμέσως να ανακοινώσει «Η ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ ΕΙΝΑΙ ΑΚΥΡΗ» ή «NO SPIN», να διακόψει το παιχνίδι και να ρίξει την μπίλια από την αρχή. Η ως άνω ανακοίνωση παρουσιάζεται ευκρινώς στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας ή (αν υπάρχει η δυνατότητα) και ηχητικά από αυτούς. Στις περιπτώσεις αυτές, ο κρουπιέρης πρέπει να καταβάλει προσπάθεια, ώστε να πάρει την μπίλια από τον τροχό πριν η μπίλια σταματήσει σε οποιαδήποτε θέση αυτού.

Οι παίκτες δύνανται να ποντάρουν κατά τη διάρκεια περιστροφής της μπίλιας πάνω στον τροχό. Όταν ο κρουπιέρης αντιληφθεί ότι η κίνηση της μπίλιας επιβραδύνεται και ότι η μπίλια πρόκειται να σταματήσει στον τροχό αναφωνεί αμέσως και δυνατά «ΟΧΙ ΑΛΛΑ

ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ» ή «NO MORE BETS». Η ως άνω ανακοίνωση παρουσιάζεται ευκρινώς στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας ή (αν υπάρχει η δυνατότητα) και ηχητικά από αυτούς. Από αυτή τη στιγμή οι μίζες δεν γίνονται πλέον δεκτές.

2. Όταν η μπίλια σταματήσει οριστικά μέσα σε μία από τις 37 θέσεις του τροχού, ο κρουπιέρης αναφωνεί δυνατά τουλάχιστον τον αριθμό και το χρώμα που κερδίζουν. Ο αριθμός και οι μίζες που κερδίζουν παρουσιάζονται ευκρινώς στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας ή (αν υπάρχει η δυνατότητα) και ηχητικά από αυτούς και ηχητικά από αυτούς.

3. Οι μίζες που κερδίζουν πληρώνονται ανάλογα με τη θέση που βρίσκονται, ως εξής:

α) Μίζα που τοποθετείται σε πλήρη αριθμό (STRAIGHT-UP BET) επί 35 φορές.

β) Μίζα που τοποθετείται σε δύο αριθμούς (SPLIT BET) επί 17 φορές.

γ) Μίζα που τοποθετείται σε τρεις αριθμούς (STREET BET) επί 11 φορές.

δ) Μίζα που τοποθετείται σε τέσσερις αριθμούς (CORNER BET) επί 8 φορές.

ε) Μίζα που τοποθετείται σε έξι αριθμούς (LINE ή SIX BET) επί 5 φορές.

στ) Μίζα που τοποθετείται σε κολώνα ή δωδεκάδα (COLUMN, DOZEN) επί 2 φορές.

ζ) Μίζα που τοποθετείται σε κόκκινο, μαύρο, μονά, ζυγά, μικρά, μεγάλα (RED, BLACK, ODD, EVEN, 1 – 18, 19 – 36) επί 1 (μία) φορά.

4. Τοποθετήσεις μιζών (στοιχημάτων) στους τερματικούς σταθμούς ηλεκτρονικής ρουλέττας γίνονται από τους παίκτες, ενώ οι μίζες που κερδίζουν προστίθενται αυτόματα στον λογαριασμό του κάθε παίκτη, μέσω του λογισμικού της ηλεκτρονικής ρουλέττας.

5. Στην περίπτωση που η μπίλια σταματήσει στο μηδέν («0» ή «ZERO»), όλες οι απλές τύχες χάνουν.

6. Ελάχιστη και μέγιστη μίζα (MINIMUM, MAXIMUM).

α) Η ελάχιστη μίζα (MINIMUM) κάθε τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας, καθορίζεται από το Καζίνο.

β) Η μέγιστη μίζα (MAXIMUM) κάθε τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας προσδιορίζεται από το Καζίνο με βάση την ελάχιστη μίζα (MINIMUM) του ίδιου τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας, με τον πιο κάτω τρόπο υπολογισμού:

(1) Σε πλήρη αριθμό, από 20 έως 30 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(2) Σε δύο αριθμούς, από 40 έως 60 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(3) Σε τρεις αριθμούς, από 60 έως 90 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(4) Σε τέσσερις αριθμούς, από 80 έως 120 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(5) Σε έξι αριθμούς, από 120 έως 180 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(6) Σε κολώνα – δωδεκάδα, από 240 έως 360 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(7) Σε 1 – 18, 19 – 36, μονά, ζυγά, μαύρα, κόκκινα, από 360 έως 540 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

Οι, κατά περίπτωση, ελάχιστες και, αντιστοίχως, μέγιστες μίζες εμφανίζονται στις οθόνες των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας.

Απαγορεύεται η με οποιοδήποτε τρόπο υπέρβαση της μέγιστης μίζας (OVER MAXIMUM). Στις περιπτώσεις αυτές, η υπέρβαση της μίζας δεν γίνεται δεκτή.

Η απαγόρευση για υπέρβαση της μέγιστης μίζας (OVER MAXIMUM) στους τερματικούς σταθμούς της ηλεκτρονικής ρουλέττας γίνεται αυτόματα από το υπάρχον λογισμικό λειτουργίας. Στις περιπτώσεις αυτές, το στοίχημα των παικτών δεν γίνεται αποδεκτό, οι παίκτες ενημερώνονται, για την υπέρβαση της μέγιστης μίζας, με σχετική ανακοίνωση, που παρουσιάζεται ευκρινώς στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας ή και ηχητικά από αυτούς, ώστε να δύνανται να επαναπροσδιορίσουν το στοίχημά τους, εντός του χρόνου που έχουν στη διάθεσή τους, πριν δηλαδή ο κρουπιέρης αναφωνήσει «ΟΧΙ ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ», (NO MORE BETS).

7. Μίζες - Στοιχήματα (BETS).

α) Η τοποθέτηση στοιχημάτων σε τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας πραγματοποιείται από τον ίδιο τον παίκτη, μέσω της οθόνης αφής του τερματικού σταθμού, στην οποία εμφανίζεται (παρουσιάζεται), σε προσομοίωση, το ταμπλώ τραπεζιού αμερικάνικης ρουλέττας και οι ειδικές θέσεις που είναι αποτυπωμένες πάνω σε αυτό.

β) Η τοποθέτηση στοιχημάτων με ανακοίνωση (CALL BETS) ή γειτονικών (NEIGHBOUR) σε τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας πραγματοποιείται από τον ίδιο τον παίκτη, μέσω της οθόνης αφής του τερματικού σταθμού, με την επιλογή, από αυτόν, της εμφάνισης (παρουσίασης), σε προσομοίωση, του χώρου του εσωτερικού ταμπλώ (RACETRACK) του ως άνω τραπεζιού αμερικάνικης ρουλέττας.

γ) Κάθε παίκτης είναι ο ίδιος αποκλειστικά υπεύθυνος για την ορθή τοποθέτηση των στοιχημάτων του επάνω στην οθόνη ενός τερματικού σταθμού και, σε κάθε περίπτωση, το στοίχημα κερδίζει ή χάνει αποκλειστικά και μόνο σύμφωνα με τη θέση στην οποία αυτό βρίσκεται, όταν η μπίλια σταματήσει επί του τροχού της οικείας ηλεκτρονικής ρουλέττας.

δ) Απαγορεύεται η ταυτόχρονη τοποθέτηση στοιχημάτων από τον ίδιο τον παίκτη σε περισσότερους του ενός τερματικούς σταθμούς ηλεκτρονικής ρουλέττας.

Γ. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΡΟΥΛΕΤΤΑ ΧΩΡΙΣ ΤΡΑΠΕΖΙ, ΜΕ ΤΡΟΧΟ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗΣ ΡΟΥΛΕΤΤΑΣ ΠΕΡΙΣΤΡΕΦΟΜΕΝΟ ΑΥΤΟΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΕΡΜΑΤΙΚΟΥΣ ΣΤΑΘΜΟΥΣ.

1. Στην ηλεκτρονική αυτή ρουλέττα η κίνηση του τροχού και η ρίψη της μπίλιας διενεργούνται μέσω αυτόματου ηλεκτρομηχανικού μηχανισμού ρουλέττας, ο οποίος βρίσκεται σε κλειστή θήκη και έχει πιστοποιηθεί ως τέτοιος από διαπιστευμένο Οργανισμό πιστοποίησης.

Ο τροχός κινείται πάντοτε με αντίθετη φορά από κάθε προηγούμενη και η μπίλια ρίπτεται στην αντίθετη κατεύθυνση από εκείνη της φοράς του τροχού.

Με τη χρήση «RNG» (γεννήτριας τυχαίου αριθμού) διασφαλίζεται η τυχαία εναλλαγή, τόσο της ταχύτητας περιστροφής του ηλεκτρομηχανικού δίσκου (του τροχού της ρουλέττας), όσο και της έντασης του πεπιεσμένου αέρα (που προκαλεί τη ρίψη της μπίλιας) και, σε συνδυασμό με την, κατά τα ανωτέρω, αμφίδρομη φορά μπίλιας και δίσκου (τροχού), διασφαλίζεται το τυχαίο αποτέλεσμα του παιχνιδιού.

Εάν η μπίλια κινείται κατά τη φορά περιστροφής του τροχού ή εάν δεν συμπληρώσει τουλάχιστον τέσσερις

(4) περιστροφές τότε το παιχνίδι κηρύσσεται άκυρο. Η ανακοίνωση (μήνυμα) «Η ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ ΕΙΝΑΙ ΑΚΥΡΗ» ή «NO SPIN» παρουσιάζεται ευκρινώς στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας ή (αν υπάρχει η δυνατότητα) και ηχητικά από αυτούς. Από αυτή τη στιγμή οι μίζες δεν γίνονται πλέον δεκτές.

Όταν η κίνηση της μπίλιας επιβραδύνεται και πρόκειται να σταματήσει στον τροχό η ανακοίνωση (μήνυμα) «ΟΧΙ ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ» ή «NO MORE BETS» παρουσιάζεται ευκρινώς στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας ή και ηχητικά από αυτούς. Από αυτή τη στιγμή οι μίζες δεν γίνονται πλέον δεκτές.

2. Όταν η μπίλια σταματήσει οριστικά μέσα σε μία από τις 37 θέσεις του τροχού, ο αριθμός και οι μίζες που κερδίζουν παρουσιάζονται ευκρινώς στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας ή (αν υπάρχει η δυνατότητα) και ηχητικά από αυτούς.

3. Οι μίζες που κερδίζουν πληρώνονται ανάλογα με τη θέση που βρίσκονται, ως εξής:

α) Μίζα που τοποθετείται σε πλήρη αριθμό (STRAIGHT-UP BET) επί 35 φορές.

β) Μίζα που τοποθετείται σε δύο αριθμούς (SPLIT BET) επί 17 φορές.

γ) Μίζα που τοποθετείται σε τρεις αριθμούς (STREET BET) επί 11 φορές.

δ) Μίζα που τοποθετείται σε τέσσερις αριθμούς (CORNER BET) επί 8 φορές.

ε) Μίζα που τοποθετείται σε έξι αριθμούς (LINE ή SIX BET) επί 5 φορές.

στ) Μίζα που τοποθετείται σε κολώνα ή δωδεκάδα (COLUMN, DOZEN) επί 2 φορές.

ζ) Μίζα που τοποθετείται σε κόκκινο, μαύρο, μονά, ζυγά, μικρά, μεγάλα (RED, BLACK, ODD, EVEN, 1 - 18, 19 - 36) επί 1 (μία) φορά.

4. Τοποθετήσεις μιζών (στοιχημάτων) στους τερματικούς σταθμούς ηλεκτρονικής ρουλέττας γίνονται από τους παίκτες, ενώ οι μίζες που κερδίζουν προστίθενται αυτόματα στον λογαριασμό του κάθε παίκτη, μέσω του λογισμικού της ηλεκτρονικής ρουλέττας.

5. Στην περίπτωση που η μπίλια σταματήσει στο μηδέν («0» ή «ZERO»), όλες οι απλές τύχες χάνουν.

6. Ελάχιστη και μέγιστη μίζα (MINIMUM, MAXIMUM).

α) Η ελάχιστη μίζα (MINIMUM) κάθε τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας, καθορίζεται από το Καζίνο.

β) Η μέγιστη μίζα (MAXIMUM) κάθε τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας προσδιορίζεται από το Καζίνο με βάση την ελάχιστη μίζα (MINIMUM) του ίδιου τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας, με τον πιο κάτω τρόπο υπολογισμού:

(1) Σε πλήρη αριθμό, από 20 έως 30 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(2) Σε δύο αριθμούς, από 40 έως 60 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(3) Σε τρεις αριθμούς, από 60 έως 90 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(4) Σε τέσσερις αριθμούς, από 80 έως 120 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(5) Σε έξι αριθμούς, από 120 έως 180 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(6) Σε κολώνα - δωδεκάδα, από 240 έως 360 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

(7) Σε 1 - 18, 19 - 36, μονά, ζυγά, μαύρα, κόκκινα, από 360 έως 540 φορές επί την ελάχιστη μίζα.

Οι, κατά περίπτωση, ελάχιστες και, αντιστοίχως, μέγιστες μίζες εμφανίζονται στις οθόνες των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας.

Απαγορεύεται η με οποιοδήποτε τρόπο υπέρβαση της μέγιστης μίζας (OVER MAXIMUM). Στις περιπτώσεις αυτές, η υπέρβαση της μίζας δεν γίνεται δεκτή.

Η απαγόρευση για υπέρβαση της μέγιστης μίζας (OVER MAXIMUM) στους τερματικούς σταθμούς της ηλεκτρονικής ρουλέττας γίνεται αυτόματα από το υπάρχον λογισμικό λειτουργίας. Στις περιπτώσεις αυτές, το στοίχημα των παικτών δεν γίνεται αποδεκτό, οι παίκτες ενημερώνονται, για την υπέρβαση της μέγιστης μίζας, με σχετική ανακοίνωση, που παρουσιάζεται ευκρινώς στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας ή και ηχητικά από αυτούς, ώστε να δύνανται να επαναπροσδιορίσουν το στοίχημά τους, εντός του χρόνου που έχουν στη διάθεσή τους, πριν δηλαδή εμφανισθεί η ανακοίνωση «ΟΧΙ ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ», (NO MORE BETS).

7. Μίζες - Στοιχήματα (BETS).

α) Η τοποθέτηση στοιχημάτων σε τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας πραγματοποιείται από τον ίδιο τον παίκτη, μέσω της οθόνης αφής του τερματικού σταθμού, στην οποία εμφανίζεται (παρουσιάζεται), σε προσομοίωση, το ταμπλώ τραπεζιού αμερικάνικης ρουλέττας και οι ειδικές θέσεις που είναι αποτυπωμένες πάνω σε αυτό.

β) Η τοποθέτηση στοιχημάτων με ανακοίνωση (CALL BETS) ή γειτονικών (NEIGHBOUR) σε τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας πραγματοποιείται από τον ίδιο τον παίκτη, μέσω της οθόνης αφής του τερματικού σταθμού, με την επιλογή, από αυτόν, της εμφάνισης (παρουσίασης), σε προσομοίωση, του χώρου του εσωτερικού ταμπλώ (RACETRACK) του ως άνω τραπεζιού αμερικάνικης ρουλέττας.

γ) Κάθε παίκτης είναι ο ίδιος αποκλειστικά υπεύθυνος για την ορθή τοποθέτηση των στοιχημάτων του επάνω στην οθόνη ενός τερματικού σταθμού και, σε κάθε περίπτωση, το στοίχημα κερδίζει ή χάνει αποκλειστικά και μόνο σύμφωνα με τη θέση στην οποία αυτό βρίσκεται, όταν η μπίλια σταματήσει επί του τροχού της οικείας ηλεκτρονικής ρουλέττας.

δ) Απαγορεύεται η τοποθέτηση στοιχημάτων από τον ίδιο τον παίκτη σε περισσότερους του ενός τερματικούς σταθμούς ηλεκτρονικής ρουλέττας.»

9. Μετά το άρθρο 19, προστίθεται νέο άρθρο 19Α, ως ακολούθως:

«ΑΡΘΡΟ 19Α
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΡΟΥΛΕΤΤΕΣ ΚΑΙ
ΥΠΟΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΑΥΤΩΝ
(ΤΕΧΝΙΚΗ ΟΡΟΛΟΓΙΑ - ΓΕΝΙΚΑ ΠΕΡΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ)

1. «Ηλεκτρονική ρουλέττα» νοείται το ενιαίο λειτουργικό σύνολο (σύστημα) που χρησιμοποιείται για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού της ηλεκτρονικής ρουλέττας στο Καζίνο και αποτελείται από ομάδα μηχανικών, ηλεκτρονικών και άλλων συσκευών ή εγκαταστάσεων (HARDWARE), μαζί με το συνολικά εγκατεστημένο σε αυτές λογισμικό λειτουργίας τους (SOFTWARE).

Οι τερματικοί σταθμοί ηλεκτρονικής ρουλέττας δύνανται να λειτουργούν με την εισαγωγή χαρτονομίσματος,

νομίσματος, μάρκας, (κέρμα προκαθορισμένης αξίας ή TOKEN), ηλεκτρονικά τυπωμένου κουπονιού με χρηματική αξία, έξυπνης κάρτας (SMART CARD), πόντων που εισάγονται από υπάλληλο του Τμήματος Μηχανημάτων Ηλεκτρονικών Τυχερών Παιχνιδιών του Καζίνο, πιστωτικής κάρτας ή άλλο παρεμφερή τρόπο.

Το αποτέλεσμα της λειτουργίας των ηλεκτρονικών ρουλεττών μπορεί να αποδώσει στον παίκτη χρηματικό ποσό ή μάρκες ή άλλη αξία, ανεξάρτητα αν η καταβολή γίνεται αυτόματα από τον ίδιο τον τερματικό σταθμό, είτε με άλλο προκαθορισμένο τρόπο.

Το αποτέλεσμα του παιχνιδιού είναι αυτό του τροχού της συνδεδεμένης ρουλέττας και η έκβασή του εξαρτάται αποκλειστικά από την τύχη.

Ο παίκτης δεν έχει δικαίωμα να καταλαμβάνει ταυτόχρονα περισσότερους του ενός τερματικούς σταθμούς ηλεκτρονικής ρουλέττας και δεν έχει δικαίωμα, με το πρόσχημα ότι ο ίδιος προτίθεται να τους χρησιμοποιήσει, να εμποδίζει άλλους παίκτες να χρησιμοποιούν τους τερματικούς αυτούς σταθμούς. Ομοίως ο παίκτης δεν έχει δικαίωμα να εγκαταλείπει τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας και να προβαίνει στη δέσμευση αυτού για λογαριασμό του (RESERVATION). Στις περιπτώσεις που τερματικός σταθμός ηλεκτρονικής ρουλέττας βρίσκεται ακινητοποιημένος (δεσμευμένος) με οποιοδήποτε τρόπο, από κάποιον πελάτη και για λογαριασμό του, το Καζίνο έχει δικαίωμα να τον αποδεσμεύει και να τον θέτει στη διάθεση των υπολοίπων παικτών.

2. Ως «HARDWARE ηλεκτρονικής ρουλέττας» νοείται γενικότερα το σύνολο των επιμέρους τμημάτων και υποσυστημάτων που απαρτίζουν την ηλεκτρονική ρουλέττα.

3. Ως «SOFTWARE ηλεκτρονικής ρουλέττας» νοείται γενικότερα το σύνολο των οδηγιών, των στοιχείων και των πληροφοριών που έχουν προγραμματιστεί στις μνήμες RAM, ROM, EPROM και άλλες ηλεκτρονικές συσκευές αποθήκευσης δεδομένων και χρησιμοποιούνται για τον έλεγχο όλων των λειτουργιών της ηλεκτρονικής ρουλέττας.

4. Ως «Εμπορική ονομασία είδους και τύπου ηλεκτρονικής ρουλέττας» νοείται η διεθνής εμπορική ονομασία, με την οποία ο Κατασκευαστής του έλαβε την ξεχωριστή, μεμονωμένη και εξειδικευμένη άδεια καταλληλότητας (της συγκεκριμένης ηλεκτρονικής ρουλέττας), είτε πρόκειται μόνο για software, είτε πρόκειται μόνο για hardware, είτε πρόκειται για ενιαίο λειτουργικό σύνολο αυτών.

5. Ως «CHIP» νοείται η συμπαγής και στέρεα ηλεκτρονική συσκευή μικρού ολοκληρωμένου κυκλώματος.

6. Ως «RAM» (Random Access Memory - Μνήμη Τυχαίας Προσπέλασης) νοείται η συμπαγής και στέρεα εκείνη ηλεκτρονική συσκευή (Chip), που χρησιμοποιείται για την εναποθήκευση, μεταβλητών και μη μεταβλητών, δυναμικών στοιχείων και πληροφοριών.

7. Ως «TOTAL RESET» και «PARTIAL RESET» νοούνται οι ενέργειες διαγραφής ολόκληρου ή μέρους του περιεχομένου της βασικής μνήμης για την αποκατάσταση της λειτουργίας ενός τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας. Οι ενέργειες αυτές είναι αναγκαίες και απαιτητές για να επαναφέρουν την ορθή επικοινωνία της μνήμης RAM με όλα τα συνδεόμενα με αυτήν περιφερειακά συστήματα (όπως hopper, M.I.S., κ.λπ.), σε περίπτωση που αυτή απωλεσθεί -ενδεικτικά- από εμπλοκή στον δέκτη χαρτονομισμάτων, πρόβλημα στην μπαταρία της κεντρικής πλακέτας, πρόβλημα στην τροφοδοσία, που μπορεί να προκληθεί από απότομη αυξομείωση της τάσης του ηλεκτρικού ρεύματος, κ.λπ..

8. Ως «ROM» (Read Only Memory) νοείται η συμπαγής και στερεά εκείνη ηλεκτρονική συσκευή (Chip), που χρησιμοποιείται για την εναποθήκευση, μη μεταβλητών, προγραμματισμένων στοιχείων και πληροφοριών, όπως, για παράδειγμα, οδηγιών για τη χρήση και τη λειτουργία ηλεκτρονικής ρουλέττας. Η μνήμη ROM δεν επιτρέπει την εν γένει αλλοίωση (διαγραφή ή αλλαγή) του εναποθηκευμένου προγράμματος.

9. Ως «MASS STORAGE DEVICE» (Συσκευή Μαζικής Αποθήκευσης) νοείται η ηλεκτρονική συσκευή σύγχρονης τεχνολογίας, η οποία χρησιμοποιείται εναλλακτικά προς την πιο πάνω ROM, για την εναποθήκευση μη μεταβλητών προγραμματισμένων στοιχείων και πληροφοριών και δύναται να είναι μαγνητικής ή οπτικής ανάγνωσης, (όπως CD ROM, DVD ROM, HARD DISC).

10. Ως «EPROM» (Erasable Programmable Read Only Memory) νοείται η συμπαγής και στερεά εκείνη ηλεκτρονική συσκευή (Chip), που χρησιμοποιείται για τον προγραμματισμό και την εναποθήκευση διαρκούς φύσεως προγραμματικών οδηγιών για τη λειτουργία της ηλεκτρονικής ρουλέττας, οι οποίες δύναται να απαλειφθούν ή να τροποποιηθούν, ανάλογα με τις ανάγκες.

11. Ως «EPROM ID» ή «UNIQUE NAME» ή «UNIQUE CODE» νοείται η διεθνής μοναδική και αποκλειστική ονομασία ή ο μοναδικός και αποκλειστικός κωδικός ενός λογισμικού ηλεκτρονικής ρουλέττας, ο οποίος είναι τυπωμένος πάνω στην βασική EPROM (BASIC ή GAME EPROM), με τον οποίο ο Κατασκευαστής του έλαβε την ξεχωριστή, μεμονωμένη και εξειδικευμένη άδεια καταλληλότητας του συγκεκριμένου αυτού λογισμικού της ηλεκτρονικής ρουλέττας. Το όνομα ή ο κωδικός αυτός της EPROM προσδιορίζει το περιεχόμενο και τις δυνατότητες συγκεκριμένου προγράμματος (λογισμικού).

12. Ως «CHECKSUM» νοείται ο μοναδικός αριθμός που είναι ίσος με το άθροισμα των εντολών ενός προγράμματος σε μία μνήμη EPROM. Ο αριθμός Checksum απεικονίζεται με έναν ακέραιο δεκαεξαδικό αριθμό τεσσάρων ψηφίων. Δύο προγράμματα με ταυτόσημο περιεχόμενο πρέπει να έχουν τον ίδιο αριθμό Checksum. Ο έλεγχος του αριθμού Checksum μιας μνήμης EPROM αποσκοπεί στην επαλήθευση της ακεραιότητας της μνήμης αυτής.

Η πιστοποίηση της αυθεντικότητας της βασικής μνήμης EPROM (BASIG ή GAME EPROM) του λογισμικού ηλεκτρονικής ρουλέττας, γίνεται με τη σύγκριση του αριθμού Checksum της μνήμης αυτής με τον αριθμό Checksum της αυθεντικής βασικής μνήμης EPROM του Κατασκευαστή, που κατατέθηκε στην Επιτροπή Εποπτείας της Λειτουργίας των Καζίνο για την χορήγηση της άδειας καταλληλότητας και αναφέρεται στην άδεια αυτή.

13. Ως «EPROM VERIFIER» νοείται η συσκευή η οποία δύναται να διαβάσει το περιεχόμενο μίας μνήμης EPROM ή ενός ηλεκτρονικού αρχείου και να συγκρίνει το περιεχόμενο αυτής της EPROM ή του ηλεκτρονικού αρχείου με το περιεχόμενο μίας άλλης EPROM ή ενός άλλου ηλεκτρονικού αρχείου. Η συσκευή αυτή χρησιμοποιείται και για την πιστοποίηση της αυθεντικότητας

της βασικής μνήμης EPROM ου λογισμικού ηλεκτρονικής ρουλέττας.

14. Ως «MOTHER-BOARD» νοείται η βάση, δηλαδή η πλακέτα, πάνω στην οποία εγκαθίστανται όλες οι πιο πάνω ηλεκτρονικές συσκευές (Chips).

15. Ως «C.P.U.» (Central Processing Unit - Κεντρικός Επεξεργαστής) νοείται το σύνολο (σύστημα) της πιο πάνω πλακέτας με όλες τις ηλεκτρονικές συσκευές (Chips) που διεκπεραιώνει όλες τις λειτουργίες του τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας.

16. Ως «RNG» (Random Number Generator - Γεννήτρια τυχαίου αριθμού) νοείται ο μη μεταβλητός, προγραμματισμένος μαθηματικός αλγόριθμος, που παραμένει σταθερός στην μνήμη ROM και χρησιμοποιείται για την τυχαία εναλλαγή αφενός της ταχύτητας περιστροφής του ηλεκτρομηχανικού δίσκου (του τροχού της ρουλέττας) και αφετέρου της έντασης του πεπιεσμένου αέρα, που προκαλεί τη ρίψη της μπίλιας εντός του δίσκου (τροχού) αυτού.

17. Ως «CHI-SQUARED TEST» νοείται η στατιστικής φύσεως δοκιμή που διενεργείται προκειμένου να διερευνηθεί και μετρηθεί η εμβέλεια γεννήτριας τυχαίων αριθμών. Όταν η RNG (Random Number Generator - Γεννήτρια τυχαίου αριθμού), της παραγράφου 16, του παρόντος άρθρου, δοκιμάζεται, μέσω του Chi-Squared Test, για την αρτιότητα της λειτουργίας της, πρέπει να παρουσιάζει αξιόπιστα θεωρητικά στοιχεία, σε βαθμό αξιοπιστίας μεγαλύτερο ή ίσο του 95%.

18. Ως «CRC» (Cyclical Redundancy Check) νοείται η -ευρύτατα εφαρμοζόμενη στις Η.Π.Α. και Ευρώπη- μέθοδος επαλήθευσης της ακεραιότητας της εναποθηκευθείσας μνήμης, από τον Κατασκευαστή της.

19. Ως «Κερματοδέκτης» (COIN ACCEPTOR) νοείται η συσκευή εκείνη με την οποία διερευνάται και διαπιστώνεται η εγκυρότητα ενός ή περισσοτέρων νομισμάτων ή μαρκών ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών (TOKENS) που εισέρχονται σε τερματικούς σταθμούς ηλεκτρονικής ρουλέττας και γίνονται αποδεκτά, με σκοπό τη δυνατότητα συμμετοχής στο παιχνίδι.

20. Ως «Δέκτης Χαρτονομισμάτων» (BILL ACCEPTOR) νοείται η συσκευή που είναι εγκατεστημένη εντός ή προσαρτημένη με φυσικό τρόπο στο εξωτερικό τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας, με την οποία διερευνάται η γνησιότητα των χαρτονομισμάτων που τοποθετούνται σε αυτόν και γίνονται αποδεκτά, με σκοπό τη συμμετοχή στο παιχνίδι.

21. Ως «Δέκτης Καρτών» (CARD READER) νοείται η συσκευή, που είναι εγκατεστημένη εντός ή προσαρτημένη με φυσικό τρόπο στο εξωτερικό τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας, η οποία έχει τη δυνατότητα αναγνώρισης της γνησιότητας και χρήσης μαγνητικών ή έξυπνων καρτών (smart cards) σε αυτόν, με σκοπό τη συμμετοχή στο παιχνίδι και με δυνατότητα χρεοπίστωσης μονάδων αξίας.

22. Ως «Δέκτης Ηλεκτρονικά Τυπωμένων Κουπονιών - Εκτυπωτής» (TICKET ACCEPTOR - TICKET PRINTER/WRITER) νοείται η συσκευή που είναι εγκατεστημένη εντός ή προσαρτημένη με φυσικό τρόπο στο εξωτερικό τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας, η οποία έχει αφενός τη δυνατότητα ελέγχου της γνησιότητας και χρήσης ηλεκτρονικά τυπωμένων κουπονιών, για τη συμμετοχή στο παιχνίδι και αφετέρου τη δυνατότητα απόδοσης κερδών με ηλεκτρονικά τυπωμένα κουπόνια χρηματικής αξίας.

23. Ως «DROP» νοείται η συνολική αξία των κερμάτων, μαρκών ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών, χαρτονομισμάτων και ηλεκτρονικά τυπωμένων κουπονιών με χρηματική αξία, που εισέρχονται σε τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας για την χρήση του και συλλέγονται από τα αντίστοιχα κουτιά. Ως Drop νοείται και η συνολική αξία που προέρχεται από την εφαρμογή συστημάτων ηλεκτρονικών χρηματικών δοσοληψιών σύμφωνα με τα προβλεπόμενα στην παράγραφο 5 του άρθρου 21 του παρόντος Κανονισμού.

24. Ως «DROP BOX» («BILL STACKER» ή «CASH BOX») νοείται το κιβώτιο τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας ή ο ειδικός χώρος του τερματικού σταθμού, που έχει προβλεφθεί για την συλλογή κερμάτων, μαρκών ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών, χαρτονομισμάτων και ηλεκτρονικά τυπωμένων κουπονιών με χρηματική αξία, που εισέρχονται σε αυτόν και που παρακρατούνται από τον τερματικό σταθμό, ως αντάλλαγμα για την χρήση του και τα οποία δεν χρησιμοποιούνται για αυτόματη πληρωμή από αυτόν.

25. Ως «HOPPER» νοείται η ηλεκτρομηχανική εκείνη συσκευή, που βρίσκεται εντός του τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας και που, με κατάλληλη εντολή που διαβιβάζεται μέσω του C.P.U., χρησιμοποιείται, για να αποδώσει στον παίκτη κέρματα ή μάρκες ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών.

26. Συλλογή και καταμέτρηση (SOFT COUNT και HARD COUNT) χρημάτων τερματικών σταθμών ηλεκτρονικής ρουλέττας.

Η καταμέτρηση των χρημάτων των τερματικών σταθμών ηλεκτρονικής ρουλέττας γίνεται μέσα στο Καζίνο και σε χώρο ειδικών προδιαγραφών, εγκεκριμένο από τη Διεύθυνση Εποπτείας Καζίνων του Υπουργείου Τουριστικής Ανάπτυξης, ως ακολούθως:

α) Μετά τη λήξη της ημερήσιας λειτουργίας των τερματικών σταθμών ηλεκτρονικής ρουλέττας του Καζίνο και το κλείσιμο αυτών και πάντοτε με την παρουσία Εντεταλμένου για τον Έλεγχο Υπαλλήλου της Διεύθυνσης Εποπτείας Καζίνων του Υπουργείου Τουριστικής Ανάπτυξης:

(1) τα κουτιά συλλογής των χαρτονομισμάτων τους (DROP BOXES - BILL STACKERS) συλλέγονται και μεταφέρονται κλειδωμένα στον ειδικό χώρο καταμέτρησης (δωμάτιο) του Καζίνο, φυλάσσονται δε σε αυτόν, έως την έναρξη της καταμέτρησης του περιεχομένου τους και παρακολουθούνται συνεχώς από το Κλειστό Ηλεκτρονικό Σύστημα Οπτικοακουστικής Παρακολούθησης του Καζίνο.

(2) από το κουτί συλλογής των κερμάτων κάθε μηχανήματος (DROP BOX - CASH BOX), αφαιρείται το περιεχόμενό του, το οποίο τοποθετείται σε ειδικό, αριθμημένο δοχείο συλλογής κερμάτων. Η διαδικασία αυτή επαναλαμβάνεται για όλους τους τερματικούς σταθμούς ηλεκτρονικής ρουλέττας του Καζίνο. Στη συνέχεια όλα τα ειδικά αριθμημένα δοχεία συλλογής κερμάτων μεταφέρονται στον ειδικό χώρο καταμέτρησης (δωμάτιο) του Καζίνο, φυλάσσονται δε σε αυτόν, έως την έναρξη της καταμέτρησης του περιεχομένου τους και παρακολουθούνται συνεχώς από το Κλειστό Ηλεκτρονικό Σύστημα Οπτικοακουστικής Παρακολούθησης του Καζίνο.

β) Για την καταμέτρηση των χαρτονομισμάτων των τερματικών σταθμών ηλεκτρονικής ρουλέττας, ως προς:

(1) τις απαιτήσεις του χώρου (δωματίου) καταμέτρησης,

(2) τις στολές των αρμοδίων για την καταμέτρηση υπαλλήλων του Καζίνο,

(3) την ηλεκτρονική καταγραφή των ενεργειών καταμέτρησης από το Τμήμα Κλειστού Ηλεκτρονικού Συστήματος Οπτικοακουστικής Παρακολούθησης και

(4) τη διαδικασία διαλογής και καταμέτρησης των χαρτονομισμάτων των τερματικών σταθμών ηλεκτρονικής ρουλέττας, ισχύουν όσα ακριβώς αναφέρονται στην παράγραφο 9 του άρθρου 12 του παρόντος Κανονισμού, για την καταμέτρηση των χρημάτων των τραπεζιών τυχερών παιχνιδιών.

γ) Για την καταμέτρηση των κερμάτων των τερματικών σταθμών ηλεκτρονικής ρουλέττας, ισχύουν όσα ακριβώς αναφέρονται στην πιο πάνω παράγραφο (β), με τη διαφοροποίηση ότι οι αυτόματες μηχανές καταμέτρησης είναι κατάλληλες για κέρματα ενιαίας αξίας.

27. Χρηματικό Απόθεμα του Ταμείου του Καζίνο για τους τερματικούς σταθμούς ηλεκτρονικής ρουλέττας.

α) Το Καζίνο οφείλει να διαθέτει στο ταμείο του, κατά το ημερήσιο άνοιγμα των τερματικών σταθμών ηλεκτρονικής ρουλέττας, ένα χρηματικό απόθεμα, το οποίο υπολογίζεται επί του συνόλου των τερματικών σταθμών για τους οποίους έχει δοθεί έγκριση εγκατάστασης και λειτουργίας, αποκλειστικά σε μετρητά (αποκλειστικά σε επίσημα χαρτονομίσματα και κέρματα). Το χρηματικό αυτό απόθεμα πρέπει να είναι τουλάχιστον ίσο με το είκοσι πέντε τοις εκατό (25%) του αθροίσματος των γινομένων που προκύπτουν από τον πολλαπλασιασμό της ελάχιστης μίζας του κάθε τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας (MINIMUM) επί δέκα χιλιάδες (10.000) φορές.

Μετά το ημερήσιο άνοιγμα των τερματικών σταθμών ηλεκτρονικής ρουλέττας, το ύψος του χρηματικού αυτού αποθέματος του Ταμείου είναι δυνατό να έχει μεταβληθεί, λόγω πληρωμών του Ταμείου προς τους παίκτες.

Σε κάθε περίπτωση τροποποίησης της ελάχιστης μίζας (MINIMUM) των τερματικών σταθμών ηλεκτρονικής ρουλέττας, το Καζίνο ειδοποιεί εκ των προτέρων εγγράφως το Κλιμάκιο των Εντεταλμένων για τον Έλεγχο Υπαλλήλων της Διεύθυνσης Εποπτείας Καζίνων τόσο για την επικείμενη τροποποίηση, όσο και για την αντίστοιχη αναπροσαρμογή του χρηματικού αποθέματος του Ταμείου του Καζίνο για τους τερματικούς σταθμούς ηλεκτρονικής ρουλέττας.

β) Για λόγους ασφαλείας και μετά από συναίνεση του παίκτη, το Καζίνο έχει δικαίωμα να προβαίνει στην πληρωμή κερδών από το Κεντρικό Ταμείο του, με δίγραμμη επιταγή που εκδίδεται από τον Τραπεζικό λογαριασμό του εδαφίου β) της παραγράφου 10 του άρθρου 12 του παρόντος Κανονισμού. Οι επιταγές αυτές σε καμία περίπτωση δεν αποτελούν βεβαίωση απόκτησης εισοδήματος για τους παίκτες. Το ταμείο του Καζίνο δύναται να εξαργυρώνει δίγραμμη επιταγή έκδοσής του στον ίδιο παίκτη, αποκλειστικά και μόνο με μετρητά, ίσης αξίας και δεν επιτρέπεται η εξαργύρωση αυτή να γίνεται με μάρκες.

γ) Το Καζίνο σε κάθε περίπτωση υποχρεούται, χωρίς αντίρρηση, να καταβάλει αυθημερόν σε κάθε παίκτη οποιοδήποτε ποσόν κέρδους του ή να του επιστρέψει οποιοδήποτε ποσόν έχει πιστωθεί σε τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας και ο παίκτης αποφάσισε να μην το στοιχηματίσει».



10. Μετά το άρθρο 20, προστίθεται νέο άρθρο 20Α, ως ακολούθως:

«ΑΡΘΡΟ 20Α
ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ
ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΤΕΡΜΑΤΙΚΩΝ
ΣΤΑΘΜΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΡΟΥΛΕΤΤΑΣ

1. ΓΕΝΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ.

Κάθε τερματικός σταθμός ηλεκτρονικής ρουλέττας πρέπει να πληροί τις ακόλουθες γενικές τεχνικές προδιαγραφές:

α) Οι διαστάσεις, το μέγεθος και ο εικαστικός του σχεδιασμός εναπόκεινται αποκλειστικά στη διακριτική ευχέρεια του Κατασκευαστή και του Καζίνο.

β) Πρέπει να περιβάλλεται από μέταλλο ή άλλο υλικό υψηλής ασφάλειας και δύναται να φέρει διακοσμητικά στοιχεία, από πλαστικό, γυαλί, ξύλο ή άλλο υλικό, καθώς και φωτισμό, ώστε να βελτιώνεται η εμφάνιση του.

γ) Μπορεί να είναι τύπου:

(1) «Slant Top», δηλαδή το κουβούκλιο, που μοιάζει με γραφείο με επικλινή επιφάνεια, εντός του οποίου τοποθετείται ο τερματικός σταθμός ηλεκτρονικής ρουλέττας.

(2) «Upright», δηλαδή κατασκευής διαφόρων διαστάσεων (μήκους, πλάτους, ύψους), ο οποίος στέκεται όρθιος και τοποθετείται συνήθως επί μιας βάσεως.

Η βάση, τραπέζι, πάγκος ή κουβούκλιο, εντός ή επί του οποίου τοποθετείται ο τερματικός σταθμός ηλεκτρονικής ρουλέττας μπορεί να είναι κατασκευασμένο από ξύλο ή άλλο υλικό.

δ) Η έναρξη διεξαγωγής του παιχνιδιού ή η συμμετοχή του παίκτη στο παιχνίδι, μέσω στοιχήματος νομισμάτων, μαρκών, κ.λπ., μπορεί να γίνεται με το πάτημα κουμπιού ή το άγγιγμα με το δάκτυλο επί οθόνης βίντεο (touch screen), κ.λπ..

ε) Η εξέλιξη και η παρουσίαση του αποτελέσματος της διεξαγωγής του παιχνιδιού δύναται να γίνεται με την χρήση οθόνης, που πληροί τις αποδεκτές προδιαγραφές ασφάλειας από ακτινοβολία ή διαθέτει επαρκή φίλτρα για τον σκοπό αυτό. Προς το σκοπό αυτό η οθόνη δύναται να φέρει διάφορα σύμβολα, εικόνες, απεικονίσεις ή παραστάσεις, δηλαδή οποιουσδήποτε χαρακτήρες απομίμησης αντικειμένων, όπως αριθμούς, λογότυπους, κ.λπ., τα οποία, σε κάθε περίπτωση, απαγορεύεται να είναι άσεμνα.

στ) Στο εξωτερικό περίβλημά του να φέρει μεταλλική πινακίδα εξατομίκευσης και προσδιορισμού (ταυτότητα τερματικού) με χαραγμένα τα παρακάτω στοιχεία:

(1) Το όνομα του Κατασκευαστή.

(2) Τη χώρα κατασκευής του.

(3) Το σειριακό αριθμό παραγωγής του.

(4) Το μήνα και το έτος κατασκευής του.

(5) Τον τύπο (μοντέλο) κατασκευής του (HARDWARE).

(6) Το είδος, τον τύπο και την εμπορική ονομασία του επ' αυτού λειτουργούντος λογισμικού ηλεκτρονικής ρουλέττας (SOFTWARE).

(7) Το «EPROM ID» ή «UNIQUE NAME» ή «UNIQUE CODE» του λογισμικού ηλεκτρονικής ρουλέττας.

(8) Την Απόφαση του Υπουργού Τουριστικής Ανάπτυξης, με την οποία χορηγήθηκε η άδεια καταλληλότητας της ηλεκτρονικής ρουλέττας.

Το Καζίνο δύναται, εφόσον μέρος των πιο πάνω ζητουμένων στοιχείων υπάρχει ήδη σε μεταλλική πινακίδα από τον Κατασκευαστή στο εξωτερικό περίβλημα του τερματικού, για τα υπόλοιπα των στοιχείων να τοποθετήσει μεταλλική πινακίδα στο εσωτερικό του τερματικού.

ζ) Πρέπει να λειτουργεί αποκλειστικά και μόνο με το HARDWARE, το SOFTWARE, την ηλεκτρική ενέργεια, τις αναγκαίες και επιτρεπόμενες κινήσεις και επιλογές του παίκτη, όπως αυτά εξειδικεύονται στην άδεια καταλληλότητάς του, προκειμένου να εδραιώνεται η ασφάλεια, η ορθότητα διεξαγωγής του παιχνιδιού και η ανεπηρέαστη έκβασή του, δηλαδή, απαγορεύεται να επιδέχεται εξωγενή παρέμβαση από παίκτες, υπαλλήλους του Καζίνο ή οποιοδήποτε τρίτο, δια χειρός ή άλλου τρόπου ή μέσου, που να επηρεάζει ή να διαφοροποιεί την ορθή και προγραμματισμένη λειτουργία του.

η) Πρέπει να παρέχει απόλυτη ασφάλεια έναντι παντός κινδύνου (ηλεκτρικού, μηχανικού, πυρκαγιάς, κ.λπ.), δηλαδή να προστατεύεται επαρκώς από βραχυκυκλώματα, μέσω ορθής εφαρμογής κατάλληλων ασφαλειών και διακοπτών.

2. ΓΕΝΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ.

Κάθε τερματικός σταθμός ηλεκτρονικής ρουλέττας πρέπει να πληροί τις ακόλουθες γενικές λειτουργικές προδιαγραφές:

α) Άπαντες οι αριθμοί (συνδυασμοί), που συνθέτουν για τον παίκτη τυχαίες εκβάσεις επιτυχίας ή αποτυχίας, πρέπει να είναι διαθέσιμοι για επιλογή πριν από την έναρξη κάθε παιχνιδιού, ώστε να διασφαλίζεται ότι, η έκβαση του αποτελέσματος της διεξαγωγής κάθε παιχνιδιού είναι απολύτως ανεξάρτητη από την έκβαση του αποτελέσματος της διεξαγωγής κάθε προηγούμενου ή επόμενου παιχνιδιού.

β) Άπαντα τα στοιχήματα με ανακοίνωση (CALL BETS) ή γειτονικά (NEIGHBOUR) πρέπει, πριν από την έναρξη κάθε παιχνιδιού, να είναι διαθέσιμα, ως απεικονίσεις προς επιλογή από τον παίκτη, στην οθόνη των τερματικών σταθμών της ηλεκτρονικής ρουλέττας.

γ) Πρέπει να διαθέτει στο λογισμικό του απόλυτα διασφαλισμένη λειτουργία, ώστε να εμφανίζεται και να παρουσιάζεται στον παίκτη η ακριβής έκβαση του παιχνιδιού.

δ) Δεν επιτρέπεται η αλλαγή του λογισμικού του τερματικού σταθμού, η τροποποίηση του πίνακα πληρωμών ή η ύπαρξη οποιασδήποτε άλλης προγραμματισμένης λειτουργίας, που συναρτά την έκβαση του παιχνιδιού από την προγενέστερη λειτουργία του τερματικού σταθμού.

ε) Πρέπει να διαθέτει μηχανισμό (σύστημα) απόδοσης οικονομικού οφέλους για την εξόφληση των παικτών, καθώς επίσης μηχανισμό μέτρησης και απόδοσης πιστωτικών μονάδων που ανήκουν στους παίκτες.

στ) Πρέπει να διαθέτει ενημερωτικό πίνακα με τις πιο κάτω πληροφορίες:

(1) περιγραφή επιλογών όλων των πιθανών στοιχημάτων,

(2) απεικόνιση των διαφόρων συνδυασμών επιτυχίας,

(3) πόντους κέρδους (μονάδες) που αντιστοιχούν σε κάθε συνδυασμό επιτυχίας

(4) την αξία της ελάχιστης μίζας (πόντου, μονάδας πίστωσης, minimum).

(5) την αξία της μέγιστης μίζας (maximum).

ζ) Πρέπει να διαθέτει πλήρη «C.P.U.» (Central Processing Unit - Κεντρικό Επεξεργαστή) της παραγράφου 15 του άρθρου 19Α του παρόντος Κανονισμού, που διεκπεραιώνει όλες τις λειτουργίες του, όπως αυτές έχουν προγραμματιστεί στις μνήμες «RAM», «ROM», «EPROM» και άλλες ηλεκτρονικές συσκευές αποθήκευσης δεδομένων.

Ο «C.P.U.» (Κεντρικός Επεξεργαστής) πρέπει να είναι εγκατεστημένος στο εσωτερικό του και να προστατεύεται από κάθε ενδεχόμενο πρόσβασης ή επίδρασης εξωγενών παραγόντων με ασφαλιζόμενη θύρα ή κάλυμμα υψηλής ασφάλειας. Η θύρα ή το κάλυμμα υψηλής ασφαλείας προστατεύεται από ειδική αριθμημένη πλαστική ασφάλεια, κατασκευαζόμενη από Κατασκευαστή που του έχει χορηγηθεί άδεια καταλληλότητας σύμφωνα με τον παρόντα Κανονισμό. Εναλλακτικά προς την χρήση αριθμημένης πλαστικής ασφάλειας και εφόσον το πλαίσιο (κουτί) του «C.P.U.» δεν διαθέτει κατάλληλους υποδοχείς (τρύπες), το Καζίνο δύναται να χρησιμοποιεί ειδικές αυτοκόλλητες αριθμημένες ετικέτες ασφαλείας, οι οποίες πρέπει να αυτοκαταστρέφονται σε περίπτωση πρόσβασης στον «C.P.U.». Οποιαδήποτε πρόσβαση στον «C.P.U.» γίνεται μόνο με την παρουσία Εντεταλμένου για τον Έλεγχο Υπαλλήλου της Διεύθυνσης Εποπτείας Καζίνων, μετά από έγγραφη σχετική αίτηση του Καζίνο προς το Κλιμάκιο.

η) Πρέπει να είναι συμβατός με το εγκατεστημένο στο Καζίνο μηχανογραφικό σύστημα χρεοπίστωσης και ελέγχου (M.I.S.) του άρθρου 21 του παρόντος Κανονισμού, με δυνατότητα απευθείας και σε πραγματικό χρόνο (ON LINE - REAL TIME) μετάδοσης και διαχείρισης στοιχείων και πληροφοριών που αφορούν στη λειτουργία του.

θ) Πρέπει να εξασφαλίζει τουλάχιστον για τους τελευταίους έξι (6) μήνες την πλήρη αποθήκευση στατιστικών στοιχείων κρίσιμης σημασίας, τόσο για το παιχνίδι, όσο και για την λογιστική του διαχείριση. Το Καζίνο υποχρεούται να μεριμνά για τη μείωση των παραγόντων που είναι δυνατόν να προκαλέσουν απώλεια της μνήμης του τερματικού σταθμού της ηλεκτρονικής ρουλέττας. Σε περίπτωση απώλειας των ως άνω στοιχείων και πληροφοριών κατά τη διάρκεια διεξαγωγής παιχνιδιού και εφόσον το Καζίνο αποφασίσει την κάλυψη τυχόν οικονομικών απαιτήσεων του παίκτη, αυτή γίνεται αποκλειστικά από τα έσοδα του Καζίνο και όχι από το μικτό κέρδος των παιχνιδιών του, στο δε σχετικό αποδεικτικό πληρωμής του παίκτη ο Εντεταλμένος για τον Έλεγχο Υπάλληλος της Διεύθυνσης Εποπτείας Καζίνων σημειώνει «Το παρόν ποσό δεν μειώνει το μικτό κέρδος παιχνιδιών».

ι) Ο έλεγχος από τον Κατασκευαστή ή διαπιστευμένο Οργανισμό πιστοποίησης, του περιεχομένου της μνήμης ROM, δηλαδή της αξιοπιστίας και ακρίβειας τήρησης των προγραμματισμένων στοιχείων και πληροφοριών (οδηγιών) που χρησιμοποιούνται για τη λειτουργία του τερματικού σταθμού, πρέπει να δύναται να γίνεται, με τη μέθοδο επαλήθευσης της ακεραιότητας της εναποθηκευθείσας μνήμης «CRC».

κ) Για τις περιπτώσεις απόπειρας παραβίασης και παράνομης πρόσβασης στον τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας, αυτός πρέπει να διαθέτει αφενός σύστημα αυτόματης προστασίας, δηλαδή να απενεργοποιείται αμέσως και αφετέρου σύστημα ένδειξης και καταγραφής τέτοιων περιστατικών. Στις περιπτώσεις αυτές πρέπει να παραμένει απενεργοποιημένος (θέση λειτουργίας HARD-TILT) μέχρις ότου ενεργοποιηθεί και πάλι, με κατάλληλες ενέργειες υπαλλήλου του Τμήματος Μηχανημάτων Ηλεκτρονικών Τυχερών Παιχνιδιών του Καζίνο.

λ) Πρέπει να έχει τη δυνατότητα εντοπισμού (διάγνωσης) και εμφάνισης, με οπτικό και ηχητικό σήμα (Alarm), καθώς επίσης και με μηχανισμό ηλεκτρονικής ειδοποίησης του μηχανογραφικού συστήματος χρεοπίστωσης και ελέγχου (M.I.S.) του Καζίνο, από το οποίο (M.I.S.) και ειδοποιείται αυτόματα, τόσο ο αρμόδιος υπάλληλος του Τμήματος Μηχανημάτων Ηλεκτρονικών Τυχερών Παιχνιδιών, όσο και το Κλιμάκιο των Εντεταλμένων για τον Έλεγχο Υπαλλήλων της Διεύθυνσης Εποπτείας Καζίνων του Υπουργείου Τουριστικής Ανάπτυξης, τουλάχιστον για τις ακόλουθες περιπτώσεις:

(1) Ελάττωμα στη μνήμη RAM.

(2) Χαμηλά ή ελαττωματικά αποθέματα της μπαταρίας που υποστηρίζει τη μνήμη RAM.

(3) Ελάττωμα στη μνήμη ROM.

(4) Αδυναμία του Hopper να εκτελέσει την εντολή που του διαβιβάζεται μέσω του «C.P.U.», να αποδώσει στον παίκτη κέρματα (νομίσματα ή μάρκες) ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών.

(5) Πληρωμή κερμάτων ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών από το Hopper, (περίπτωση Cash Out) πέραν ενός προκαθορισμένου ύψους, η οποία έχει προγραμματιστεί να μην γίνεται από το Hopper, αλλά να γίνεται από υπάλληλο του Τμήματος Μηχανημάτων Ηλεκτρονικών Τυχερών Παιχνιδιών του Καζίνο.

(6) Προβλήματα στην εισδοχή χαρτονομισμάτων, κερμάτων (νομισμάτων ή μαρκών) ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών και, εφόσον υπάρχουν ανάλογες εφαρμογές στο Καζίνο, προβλήματα στην εισδοχή ηλεκτρονικά τυπωμένων κουπονιών με χρηματική αξία, έξυπνων καρτών (SMART CARDS), πόντων που εισάγονται στον τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας, πιστωτικών καρτών, κ.λπ..

(7) Σε περιπτώσεις ανάλογων εφαρμογών, προβλήματα στην εκτύπωση ηλεκτρονικά τυπωμένων κουπονιών με χρηματική αξία, κ.λπ..

(8) Όταν ανοίξει η πόρτα του.

(9) Οποιαδήποτε άλλη περίπτωση ανάγκης του παίκτη, για περαιτέρω βοήθεια ή εξυπηρέτησή του.

Σε περίπτωση που συμβεί οποιοδήποτε από τα ανωτέρω αναφερόμενα περιστατικά, ο τερματικός σταθμός ηλεκτρονικής ρουλέττας πρέπει να περιέρχεται ή σε θέση λειτουργίας «HARDTILT» (να απενεργοποιείται), μέχρις ότου ενεργοποιηθεί και πάλι με κατάλληλες ενέργειες υπαλλήλου του Τμήματος Μηχανημάτων Ηλεκτρονικών Τυχερών Παιχνιδιών του Καζίνο ή σε θέση «SOFT-TILT», οπότε θα επανέλθει αυτόματα σε λειτουργία, εφόσον το περιστατικό που συνέβη δεν επέδρασε στη λειτουργία του τερματικού σταθμού. Ο τερματικός σταθμός πρέπει, να έχει τη δυνατότητα ηλεκτρονικής ειδοποίησης του μηχανογραφικού συστήματος χρεοπίστωσης και ελέγχου (M.I.S.) του Καζίνο για την επαναφορά του σε κατάσταση ορθής λειτουργίας.

μ) Πρέπει να φέρει στην εμπρόσθια όψη του ενημερωτική ειδοποίηση προς τους παίκτες ότι, από τυχόν πρόβλημα στην λειτουργία του, ενδέχεται να ακυρωθούν όλες οι πληρωμές κερδών και όλα τα παιχνίδια που βρίσκονται σε εξέλιξη κατά την στιγμή επέλευσης δυσλειτουργίας («Mulfunction voids all pays and plays»). Στις περιπτώσεις αυτές, το αρχικό ποσό που έπαιξε ο παίκτης επιστρέφεται ή πιστώνεται σε αυτόν.

ν) Πρέπει να διαθέτει σύστημα καταγραφής και περαιτέρω οπτικής ένδειξης προς τον παίκτη, που θα του επιτρέπει να ενημερώνεται για την αντιστοιχία των πόντων (μονάδων πίστωσης), που προέκυψαν από κάθε κέρμα (νόμισμα ή μάρκα ηλεκτρονικού τυχερού παιχνιδιού, κ.λπ.) που εισήλθε στον τερματικό σταθμό και έγινε αποδεκτό.

ξ) Πρέπει να είναι εξοπλισμένος με τους ηλεκτρονικούς καταγραφείς (μετρητές) του εδαφίου α' της παραγράφου 3 του παρόντος άρθρου, που καταγράφουν τις αναγκαίες λογιστικές πληροφορίες και στοιχεία, ακόμα και σε χρόνο μεταγενέστερο της συλλογής τους από το κεντρικό μηχανογραφικό σύστημα χρεοπίστωσης και ελέγχου των μηχανημάτων ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών του Καζίνο.

Οι καταγραφείς (μετρητές) αυτοί πρέπει να έχουν τη δυνατότητα διατήρησης των στοιχείων και πληροφοριών αυτών για χρονική περίοδο τουλάχιστον έξι (6) μηνών ακόμη και σε περίπτωση διακοπής της παροχής ηλεκτρικού ρεύματος.

ο) Σε περίπτωση που υπάρξει διακοπή ηλεκτρικού ρεύματος κατά τη διάρκεια εξέλιξης παιχνιδιού, πρέπει να είναι σε θέση να διατηρήσει όλα τα στοιχεία πριν από το στάδιο έναρξης του παιχνιδιού που διακόπηκε.

Με την επανέναρξη της παροχής ηλεκτρικού ρεύματος και μόλις ο τερματικός σταθμός τεθεί και πάλι σε λειτουργία, πρέπει να έχει την ικανότητα ολοκλήρωσης και εμφάνισης του παιχνιδιού που διακόπηκε, χρεοπιστώνοντας ανάλογα το λογαριασμό του παίκτη ή επιστρέφοντάς του τη μίζα του, στην περίπτωση που το παιχνίδι ακυρωθεί.

3. ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΛΟΓΙΣΤΙΚΗΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ.

Κάθε τερματικός σταθμός ηλεκτρονικής ρουλέττας πρέπει να πληροί τις ακόλουθες ειδικές προδιαγραφές λογιστικής διαχείρισης:

α) Να διαθέτει σύστημα ηλεκτρονικά εναποθηκευομένων μετρήσεων, (μετρητές), οκταψήφιας τουλάχιστον διάταξης κατά μήκος, που καταχωρούνται σε υποστηριζόμενη από μπαταρία μνήμη, για την καταγραφή τουλάχιστον των παρακάτω λογιστικών πληροφοριών και στοιχείων:

(1) Αριθμός των παιχνιδιών που έχουν παιχθεί (GAMES PLAYED).

(2) Αριθμός των πόντων (μονάδων αξίας) που έχουν παιχθεί (CREDITS WAGERED ή COIN IN).

(3) Αριθμός πόντων (μονάδων αξίας) που έχουν κερδηθεί από τους παίκτες (CREDITS WON ή COIN OUT).

(4) Αριθμός των πόντων (μονάδων αξίας) που έχουν πληρωθεί στους παίκτες, λόγω ακύρωσης, με απόδειξη πληρωμής από τους αρμόδιους υπαλλήλους του Τμήματος Μηχανημάτων Ηλεκτρονικών Τυχερών Παιχνιδιών (CREDITS PAID AS CANCELED CREDITS ή HANDPAID).

(5) Αριθμός συνόλου πόντων (μονάδων αξίας) ή κερμάτων (νομισμάτων ή μαρκών ηλεκτρονικών τυχερών

παιχνιδιών, TOKENS) στο DROP BOX (TOTAL CREDITS TO DROP ή COINS TO DROP).

(6) Αριθμός πόντων (μονάδων αξίας) που πιστώθηκαν στους παίκτες από την εισαγωγή χαρτονομισμάτων στο DROP BOX (BILLS TO DROP).

(7) Αριθμός συνόλου πόντων (μονάδων αξίας) ή κερμάτων (νομισμάτων ή μαρκών ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών, TOKENS) που συνολικά εισέρχονται στον τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας (PHYSICAL COINS IN ή TRUE COINS IN).

(8) Αριθμός συνόλου πόντων (μονάδων αξίας) ή κερμάτων (νομισμάτων ή μαρκών ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών, TOKENS) που συνολικά εξέρχονται από τον τερματικό σταθμό ηλεκτρονικής ρουλέττας (PHYSICAL COINS OUT ή TRUE COINS OUT).

β) Το εγκατεστημένο του πρόγραμμα πρέπει να πληροί σωρευτικά τουλάχιστον τις ακόλουθες προϋποθέσεις:

(1) Να εντοπίζει, να εμφανίζει και να εξειδικεύει, κατά τη λειτουργία «Start-up» και «Reset», σε ποσοστό 99,90%, τις τυχόν βλάβες ή δυσλειτουργίες του ίδιου του προγράμματος.

(2) Να προστατεύεται από τυχόν αλλοιώσεις που προέρχονται από τον ίδιο τον τερματικό σταθμό.

(3) Να διαθέτει σύστημα εντοπισμού αλλοίωσης της μνήμης RAM.

(4) Να είναι σε θέση να εναποθηκεύει μονίμως και εφόσον χρειαστεί, με παρέμβαση του υπαλλήλου του Τμήματος Μηχανημάτων Ηλεκτρονικών Τυχερών Παιχνιδιών, να επαναφέρει και να εμφανίζει το σύνολο των λογιστικών πληροφοριών και στοιχείων των τριών τουλάχιστον τελευταίων (πιο πρόσφατων) παιχνιδιών.

4) ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ.

Κάθε τερματικός σταθμός ηλεκτρονικής ρουλέττας πρέπει να πληροί τις ακόλουθες ειδικές προδιαγραφές ασφαλείας:

α) Ο σχεδιασμός και η κατασκευή του πρέπει να εξασφαλίζει επαρκή προστασία εναποθήκευσης των σχετικών με το παιχνίδι λογιστικών πληροφοριών και στοιχείων από τυχόν εξωγενείς ηλεκτρικές παρεμβολές, είτε αυτές είναι σκόπιμες, είτε είναι τυχαίες.

Ειδικότερα, πρέπει να διαθέτει συστήματα επαρκούς προστασίας των ευαίσθητων τμημάτων και εξαρτημάτων του από τυχόν απροσδόκητες μεταβολές και διακυμάνσεις στην τάση του ηλεκτρικού ρεύματος.

Κάθε τερματικός σταθμός ηλεκτρονικής ρουλέττας πρέπει:

(1) να εξασφαλίζει αντίσταση στο στατικό ηλεκτρισμό που τυχόν εκπέμπει το ανθρώπινο σώμα, μέχρι 20.000 VDC.

(2) να επανέρχεται πλήρως και αυτόματα σε κατάσταση κανονικής λειτουργίας, σε περίπτωση που αυτή έχει διακοπεί λόγω υπερφόρτωσης με στατικό ηλεκτρισμό, σε επίπεδα 20.000-27.000 VDC.

(3) να εξασφαλίζει την ορθή απεικόνιση έκβασης του αποτελέσματος του παιχνιδιού.

β) Τα συστήματα αποδοχής κερμάτων (νομισμάτων ή μαρκών μηχανημάτων ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών), χαρτονομισμάτων, ηλεκτρονικά τυπωμένων κουπονιών με χρηματική αξία, έξυπνων καρτών (SMART CARDS), πιστωτικών καρτών και πόντων που εισάγονται από υπάλληλο του Τμήματος Μηχανημάτων Ηλεκτρονικών Τυχερών Παιχνιδιών του Καζίνο, του κάθε τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας, θα πρέπει να είναι σε θέση να διακρίνουν (αναγνωρίζουν) με ακρίβεια εκείνα τα οποία πρέπει να γίνουν αποδεκτά από εκείνα που δεν πρέπει να γίνουν αποδεκτά, τα οποία και θα πρέπει να απορρίπτονται, εξασφαλίζοντας κατά το μέγιστο δυνατό και τεχνικά εφικτό βαθμό, προστασία από κάθε πιθανότητα και ενδεχόμενη μορφή εξαπάτησης.

γ) Τα συστήματα αποδοχής χαρτονομισμάτων, κερμάτων, κλπ. πρέπει να βρίσκονται διατεταγμένα σε ξεχωριστά μεταλλικά κιβώτια συλλογής στο εσωτερικό του τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας ή προσαρτημένα στο εξωτερικό αυτού και να προστατεύονται περαιτέρω με κλειδαριά υψηλής ασφαλείας.»

11. Μετά το άρθρο 21, προστίθεται νέο άρθρο 21Α, ως ακολούθως:

«ΑΡΘΡΟ 21Α
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΧΡΕΟΠΙΣΤΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΛΕΓΧΟΥ ΤΩΝ ΤΕΡΜΑΤΙΚΩΝ ΣΤΑΘΜΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΡΟΥΛΕΤΤΩΝ (M.I.S.)

Η θέση σε λειτουργία των τερματικών σταθμών ηλεκτρονικής ρουλέττας προϋποθέτει την εγκατάσταση και λειτουργία στο Καζίνο του μηχανογραφικού συστήματος χρεοπίστωσης και ελέγχου της λειτουργίας των μηχανημάτων ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών του, (M.I.S.), του άρθρου 21 του παρόντος Κανονισμού.

Όλοι οι τερματικοί σταθμοί ηλεκτρονικής ρουλέττας πρέπει να επικοινωνούν απευθείας και σε πραγματικό χρόνο με το μηχανογραφικό αυτό σύστημα χρεοπίστωσης και ελέγχου, για συγκέντρωση και διαχείριση των στοιχείων και πληροφοριών που αφορούν στη λειτουργία καθενός από αυτούς.

1. Οι διατάξεις της παρ.1 του άρθρου 21 του παρόντος Κανονισμού εφαρμόζονται, αναλόγως και κατά περίπτωση, και για τους τερματικούς σταθμούς της ηλεκτρονικής ρουλέττας, ως ακολούθως: Το μηχανογραφικό σύστημα προβαίνει στην:

α. Έκδοση ισολογισμού των τερματικών σταθμών ηλεκτρονικής ρουλέττας, για κάθε ημέρα λειτουργίας, με όλες τις χρεώσεις, με όλες τις πιστώσεις και το ημερήσιο οικονομικό αποτέλεσμα (κέρδος ή ζημία), για κάθε τερματικό σταθμό ξεχωριστά, για όλους τους τερματικούς σταθμούς κάθε είδους και τύπου ηλεκτρονικής ρουλέττας συνολικά, και για όλους τους τερματικούς σταθμούς όλων των ηλεκτρονικών ρουλεττών του Καζίνο συνολικά.

β. Έκδοση αναλυτικής αναφοράς στατιστικών και λογιστικών στοιχείων που προκύπτουν από τις μετρήσεις των ηλεκτρονικών μετρητών για κάθε ημέρα λειτουργίας, για κάθε τερματικό σταθμό ξεχωριστά, για όλους τους τερματικούς σταθμούς κάθε είδους και τύπου ηλεκτρονικής ρουλέττας συνολικά, και για όλους τους τερματικούς σταθμούς όλων των ηλεκτρονικών ρουλεττών του Καζίνο συνολικά. Η ίδια δυνατότητα να παρέχεται και για κάθε συγκεκριμένη χρονική περίοδο.

γ. Έκδοση αναλυτικής αναφοράς του ποσοστού απόδοσης για κάθε τερματικό σταθμό ξεχωριστά, για όλους τους τερματικούς σταθμούς κάθε είδους και τύπου ηλεκτρονικής ρουλέττας συνολικά, και για όλους τους τερματικούς σταθμούς όλων των ηλεκτρονικών ρουλεττών του Καζίνο συνολικά. Η δυνατότητα αυτή πρέπει να παρέχεται για κάθε ημέρα και για κάθε συγκεκριμένη χρονική περίοδο λειτουργίας.

2. Οι διατάξεις της παρ. 2 του άρθρου 21 του παρόντος Κανονισμού εφαρμόζονται, αναλόγως και κατά περίπτωση, και για τους τερματικούς σταθμούς της ηλεκτρονικής ρουλέττας, εφόσον τεθούν σε λειτουργία ανάλογες εφαρμογές. Το μηχανογραφικό σύστημα καταγράφει και παρουσιάζει την:

α. Πίστωση μονάδων αξίας (πόντων) στους τερματικούς σταθμούς ηλεκτρονικής ρουλέττας.

Καταγραφή του κωδικού του αρμόδιου υπαλλήλου του Καζίνο, της ημερομηνίας και ώρας της κάθε συναλλαγής, της ταμειακής κατάστασης (γενικό αλγεβρικό άθροισμα) και χρέωση του λογαριασμού του ίδιου υπαλλήλου. Αυτόματη ενημέρωση όλων των αρχείων και των εκδιδομένων αναφορών, που αφορούν στα λογιστικά και στατιστικά στοιχεία και στους μετρητές του κάθε τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας.

β. Διαγραφή πιστωμένων και κερδιζομένων μονάδων αξίας (πόντων).

Καταγραφή του κωδικού του αρμόδιου υπαλλήλου του Καζίνο, της ημερομηνίας και ώρας της κάθε συναλλαγής, της ταμειακής κατάστασης (γενικό αλγεβρικό άθροισμα) και πίστωση του λογαριασμού του ίδιου υπαλλήλου. Αυτόματη ενημέρωση όλων των αρχείων και των εκδιδομένων αναφορών, που αφορούν στα λογιστικά και στατιστικά στοιχεία και στους μετρητές του κάθε τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας.

γ. Έκδοση αναλυτικής αναφοράς του λογαριασμού κάθε αρμοδίου υπαλλήλου του Καζίνο, ξεχωριστά και των λογαριασμών όλων των αρμοδίων υπαλλήλων συνολικά.

3. Σε κάθε περίπτωση εμφάνισης σε οθόνη ή σε γραπτή αναφορά (λογιστική ή στατιστική) του όρου «μονάδα αξίας» (πόντου) και του πλήθους αυτών, το μηχανογραφικό σύστημα πρέπει να εμφανίζει (μετατρέπει αντιστοίχως) τις μονάδες αυτές σε χρηματική αξία, με βάση την ελάχιστη μίζα (MINIMUM) του κάθε τερματικού σταθμού ηλεκτρονικής ρουλέττας.

4. Η πρόσβαση των Εντεταλμένων για τον Έλεγχο Υπαλλήλων της Διεύθυνσης Εποπτείας Καζίνων του Υπουργείου Ανάπτυξης, ως χρήστες θέας, περιλαμβάνει τουλάχιστον τα εξής:

α) Ενημέρωση - ένδειξη, σε πραγματικό χρόνο, όλων των πράξεων πληρωμών που πραγματοποιούνται με απόδειξη πληρωμής (π.χ. με δελτίο εκτάκτων κερδών) από τους αρμόδιους υπαλλήλους του Τμήματος Μηχανημάτων Ηλεκτρονικών Τυχερών Παιχνιδιών.

β) Ενημέρωση - ένδειξη, σε πραγματικό χρόνο, όλων των πράξεων πλήρωσης των τερματικών σταθμών ηλεκτρονικής ρουλέττας, που πραγματοποιούνται με απόδειξη πληρωμής (δελτίο συμπληρωματικής πλήρωσης) από τους αρμόδιους υπαλλήλους του Τμήματος Μηχανημάτων Ηλεκτρονικών Τυχερών Παιχνιδιών (Hopper fills).

γ) Αναλυτικές αναφορές όλων των πράξεων πληρωμών και πλήρωσης για κάθε τερματικό σταθμό ξεχωριστά, για όλους τους τερματικούς σταθμούς κάθε είδους και τύπου ηλεκτρονικής ρουλέττας συνολικά, και για όλους τους τερματικούς σταθμούς όλων των ηλεκτρονικών ρουλεττών του Καζίνο συνολικά. Η δυνατότητα αυτή πρέπει να παρέχεται για κάθε χρονική στιγμή και για κάθε συγκεκριμένη χρονική περίοδο λειτουργίας.

δ) Αναλυτικές αναφορές όλων των οικονομικών πράξεων (δοσοληψιών) πού αφορούν στη λειτουργία των τερματικών σταθμών ηλεκτρονικής ρουλέττας. Η δυνατότητα αυτή πρέπει να παρέχεται για κάθε χρονική στιγμή και για κάθε συγκεκριμένη χρονική περίοδο λειτουργίας.

ε) Όλες τις αναφορές των παραγράφων 1 και 2 του παρόντος άρθρου.

5. Εφόσον οι τερματικοί σταθμοί ηλεκτρονικής ρουλέττας διαθέτουν εγκατεστημένα συστήματα αναγνώρισης, αποδοχής και έκδοσης ηλεκτρονικά τυπωμένων κουπονιών με χρηματική αξία, έξυπνων καρτών (SMART CARDS) και πιστωτικών καρτών και γενικώς συστήματα ηλεκτρονικών χρηματικών δοσοληψιών και το Καζίνο χρησιμοποιεί τα συστήματα αυτά, τότε κάθε τερματικός σταθμός ηλεκτρονικής ρουλέττας πρέπει να έχει τη δυνατότητα σύνδεσης και παράλληλης λειτουργίας με το μηχανογραφικό σύστημα χρεοπίστωσης και ελέγχου της λειτουργίας των μηχανημάτων ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών, του άρθρου 21 του παρόντος Κανονισμού. Η λειτουργία και η χρήση συστημάτων ηλεκτρονικών δοσοληψιών, επιτρέπεται μετά την έκδοση της προβλεπόμενης στο άρθρο 2 παρ.12 του ν. 2206/1994 Κοινής απόφασης των Υπουργών Ανάπτυξης και Οικονομίας και Οικονομικών με την οποία θα καθορίζονται οι λεπτομέρειες λειτουργίας και ελέγχου τέτοιων συστημάτων, καθώς και τα εκδιδόμενα έντυπα.».

12. Στο άρθρο 22, προστίθεται παράγραφος 4, που έχει ως ακολούθως:

«4. Οι διατάξεις του παρόντος άρθρου εφαρμόζονται, κατά περίπτωση, αναλόγως, και για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού της ηλεκτρονικής ρουλέττας στους τερματικούς σταθμούς αυτής.»».

Η απόφαση αυτή να δημοσιευθεί στην Εφημερίδα της Κυβερνήσεως.

Αθήνα, 15 Ιανουαρίου 2007

Η ΥΠΟΥΡΓΟΣ

ΦΑΝΗ ΠΑΛΛΗ - ΠΕΤΡΑΛΙΑ



ΑΠΟ ΤΟ ΕΘΝΙΚΟ ΤΥΠΟΓΡΑΦΕΙΟ
ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΟΥ 34 * ΑΘΗΝΑ 104 32 * ΤΗΛ. 210 52 79 000 * FAX 210 52 21 004
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: http://www.et.gr – e-mail: webmaster@et.gr